CARMAGEDDON™

STAINLESS SOFTWARE

SCi

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-mème ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mème ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

Configuration requise	1	Ecran Position sur la grille	7
Installation	2	Ecran Résumé de la course	8
Lancer le jeu	2	Galerie des épaves	8
Tripes, boyaux et Cie	2	En cours de partie...	8
De quoi s'agit-il ?	3	Vidéo	9
Menu principal	4	Partie en réseau	9
Ecran Nouvelle partie	6	Astuces de pilotage	11
Ecran Niveau	6	Vos adversaires	11
Ecran Début de course	6	Bonus	12
Changer de course	7	Commandes par défaut	13
Pièces détachées	7	Dépannage	14
Changer de voiture	7	Assistance technique	15

Le Vieux Manuel

DEDICACE

Les fondateurs de Stainless Software Ltd, Patrick Buckland et Neil Barnden, auraient aimé dédicacer ce jeu à leur femme, Janet et Pauline, ainsi qu'aux enfants de Patrick, Julianne et Sean, qui ont souvent été privés de leur père lors de la mise au point de ce jeu. Cependant, il ne semble pas très heureux de dédicacer un jeu aussi dépravé et violent que celui-ci. Aussi nous en abstiendrons-nous.

Le vrai Manuel

CONFIGURATION REQUISE

CD-ROM IBM PC et compatibles
MS-DOS 6.2 ou ultérieur
Processeur Pentium Intel (P75 minimum) nécessaire
8 Mo de RAM (16 Mo pour la version Windows 95 ou les parties en réseau)
Réseau IPX pour les parties en réseau
Espace disque : 20 Mo (installation minimale)
Support graphique VGA et SVGA (carte graphique 1 Mo nécessaire)
Support cartes son SoundBlaster et 100 % compatible
Périphériques reconnus : souris (Microsoft ou 100 % compatible), joystick et volants (Thrustmaster, Mad Catz et Performa)
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse avec MSCDEX 2.25 ou ultérieur

INSTALLATION

Vous pouvez jouer à Carmageddon sous Windows 95 ou MS-DOS. Si vous voulez jouer sous MS-DOS vous devez vous assurer que vous disposez bien d'un lecteur de CD-ROM et d'une carte son fonctionnant sous DOS. Vous pouvez également utiliser la version DOS sous Windows 95 si vous ne voulez pas installer la version Windows 95.

INSTALLATION - WINDOWS 95

Placez le CD Carmageddon dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez deux fois sur l'icône Poste de travail. Cliquez deux fois sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, ouvrez le dossier « Carm95 » et lancez le programme « Setup.exe ». Ceci démarre l'installation de Carmageddon pour Windows 95. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran selon le type d'installation choisi, et attendez que l'assistant d'installation ait copié tous les fichiers nécessaires sur votre ordinateur. Après l'installation, le programme vous demande si vous voulez installer Direct X version 3a. La version Windows 95 de Carmageddon requiert Direct X version 3a ou ultérieure pour pouvoir fonctionner. Si vous n'êtes pas sûr de disposer de Direct X version 3a ou ultérieure, cliquez sur « Oui ». Direct X copiera sa propre version des pilotes vidéo et audio sur votre machine en écrasant les versions déjà installées. Si vous devez restaurer les pilotes précédents, reportez-vous au guide de dépannage de la page 23. Si vous installez Direct X, vous devrez redémarrer votre ordinateur pour activer les modifications. L'installation est maintenant terminée.

INSTALLATION - MS-DOS

Placez le CD Çarmageddon dans votre lecteur de CD-ROM et tapez D: si « D » est la lettre de votre lecteur de CD-ROM. Ensuite, tapez « dosinst ». Ceci lance l'installation de Carmageddon pour MS-DOS. Le programme vous demande ensuite d'entrer un répertoire pour installer Carmageddon et de choisir un type d'installation. Une fois ces paramètres choisis, le programme d'installation copie tous les fichiers nécessaires sur votre ordinateur. Lorsque l'installation est terminée, tapez « setup » pour configurer votre carte son. Si vous connaissez le type de votre carte son et sa configuration, vous pouvez les sélectionner manuellement. Dans le cas contraire, choisissez « Détection auto ». Une fois que vous avez choisi votre carte son, choisissez l'option « Test ». Si vous entendez le hurlement de test et que vous êtes certain du type de votre carte son, cliquez sur « OK » pour revenir au menu principal et cliquez encore sur OK pour enregistrer votre configuration sonore. L'installation est maintenant terminée.

LANCEMENT DU JEU

Assurez-vous tout d'abord que le CD Carmageddon se trouve bien dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous jouez sous Windows 95, cliquez sur le bouton Démarrer, sélectionnez Programmes/Carmageddon et cliquez sur l'icône Carmageddon. Si vous jouez sous MS-DOS, passez sur le lecteur où vous avez installé Carmageddon (par exemple C:) et rendez-vous dans le répertoire où se trouve le jeu ; par exemple, CD\CARMA. Tapez ensuite « carma » pour lancer le jeu.

TRIPES, BOYAUX ET CIE

Carmageddon est un jeu très violent lorsque vous faites apparaître les piétons. Il est peut-être préférable de ne pas le montrer aux jeunes enfants, aux personnes mentalement instables et aux animaux nerveux. Nous ne nous excusons pas de la nature explicite de ce jeu car nous n'y voyons aucun mal. Cependant, afin d'éviter des moments délicats, comme le débarquement inopiné de votre grand-mère de 85 ans, ses six petits enfants, le vicaire et son chien nerveux au moment où vous venez d'écraser une troupe de randonneurs et où leurs tripes recouvrent tous le paysage, nous avons inclus un bouton de panique. Appuyez sur la touche moins (-) du pavé numérique (pour vous en souvenir, penser à soustraire les piétons) pour que tous les piétons, tripes, sang et autres délicatesses disparaissent à l'instant même. Pour les faire revenir, appuyez une nouvelle fois sur cette touche lorsque vous êtes à nouveau seul.

Le Visa Manuel

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Carmageddon est une course en forme de mêlée. Vous pouvez faire ce que vous voulez quand vous le voulez. Chaque course comprend une série de postes de contrôle et un nombre de tours. Lorsque vous avez accompli tous les tours, la course est terminée et vous recevez un bonus. Toutefois, si vous n'avez pas envie de vous occuper des postes de contrôles ou des tours, pas de problèmes (vous remarquerez d'ailleurs que c'est ce que font la majorité de vos adversaires). Vous pouvez vous amuser beaucoup plus en défonçant les autres voitures et en fauchant un maximum de piétons. Le haut de l'écran est occupé par un compte à rebours. S'il atteint zéro, la course est finie. Cependant, ce n'est pas trop grave car le jeu n'en est pas fini pour autant. Vous pouvez toujours recommencer cette course.

Vous aurez certainement remarqué qu'il n'y a pas d'indication de votre position dans la course. C'est normal, le classement est sans importance dans ce jeu. En effet, vous remarquerez bien vite que vos ennemis trichent autant que vous et que l'ordre dans lequel les concurrents franchissent la ligne d'arrivée n'a aucune importance. Seuls comptent les dégâts causés et les tripes répandues sur le bitume.

Le but ultime de ce jeu est de vous permettre de faire ce que vous voulez et de vous amuser en le faisant. Si vos adversaires sont assez ennuyeux pour se contenter de faire le tour du circuit le plus rapidement possible, pourquoi ne pas tourner dans le sens contraire histoire de mettre un peu d'ambiance et de piment dans le jeu ? En heurtant d'autres voitures et en écrasant des piétons, vous allongez le temps qui vous est imparti et vous gagnez des crédits. En le faisant de manière originale, vous recevez des bonus supplémentaires. Essayez d'imaginer de nouvelles façons pour réduire les piétons en bouillie, vous en serez certainement récompensé. Lorsque vous heurtez d'autres voitures, gardez l'accélérateur au plancher, car il n'y aura pas de récompenses pour les mauviettes.

Vous pouvez également terminer la course et empocher un bonus très intéressant en détruisant tous vos adversaires ou en tuant tous les piétons. De plus, vous pouvez également arrêter la course en appuyant sur Ctrl-A ou sur Echap et en choisissant Abandonner la course dans le menu principal. Rappelez-vous que vous n'êtes jamais pénalisé pour avoir terminé une course, qu'elle qu'en soit la raison. Si vous avez envie de changer de paysage, quittez la course en cours et choisissez-en une autre.

Vous entamez le jeu en disposant d'un certain nombre de crédits (en fonction du niveau de difficulté choisi). Augmentez ce capital et utilisez-le pour améliorer votre bolide ou pour le réparer en cours de course. Le jeu se termine vraiment si vous tombez à cours d'argent. Vous pouvez vous trouver en déficit au cours d'une course, tout le monde s'en moque ; mais, une fois la course terminée, les banquiers veulent passer à la caisse et si vous ne pouvez les rembourser, ils coupent les vivres. Au cours d'une course, votre but (à part massacrer et détruire tout en vous amusant) est d'améliorer votre rang. Vous commencez le jeu au rang 99 et vous arriverez, peut-être, au rang 1, où le jeu... vous verrez bien.

Vous pouvez améliorer votre rang en gagnant suffisamment de crédits au cours d'une course. Les dépenses ne sont pas importantes, seuls les crédits gagnés comptent (rappelez-vous toutefois que si vous dépensez trop, vous serez éliminé donc il ne vous sera d'aucune utilité d'améliorer votre rang).

Votre rang décide des courses auxquelles vous pouvez participer. Quel que soit votre rang, vous avez toujours le choix entre 3 courses différentes. Lorsque votre rang s'améliore, vous pouvez accéder à des courses situées plus bas dans la liste, et vous pouvez essayer de relever des défis de plus en plus durs. Le jeu passe automatiquement d'une course disponible à une autre jusqu'à ce que votre rang s'améliore. Vous pouvez également choisir une course manuellement.

Vous pouvez visiter le magasin de pièces détachées pour améliorer votre voiture. Vous pouvez également ramasser des bonus temporaires pendant la course en écrasant des barils, bonbonnes de gaz, poubelles ou autres. La majorité de ces récipients contiennent un bonus aléatoire qui peut aller de quelques crédits ou secondes supplémentaires à trente secondes d'invulnérabilité totale (beaucoup plus utile...)

Le vieux manuel

Vous vous rendrez vite compte que vos adversaires ont la mentalité et le comportement d'un taureau en rut. Si vous les heurtez, il y a de fortes chances qu'ils voient rouge et vous chargent (ce qui peut être très amusant si vous êtes au bord d'un précipice et que vous calculez bien votre coup). Pensez juste à ne pas vous laisser faire ; il est possible de leur faire peur, surtout si vous frappez plus fort qu'eux. Cependant, dans ce cas, ne soyez pas étonné si cet adversaire s'acharne sur vous dans une des courses suivantes.

Au cours du jeu, vous remarquerez que certaines voitures sont assez spéciales : lorsque vous les détruisez, elle sont enlevées de la course (d'accord, volées), automatiquement réparées (gratuitement) et mise à votre disposition pour les courses suivantes. Certaines voitures vous sembleront délicates à conduire, mais toutes sont amusantes. Si vous êtes très fort, vous pourriez tomber sur quelque chose d'assez spécial vers la fin du jeu, quelque chose de la taille et du poids d'une petite maison mais dont les performances le rapprocheraient plutôt d'un avion de chasse...

En défonçant vos adversaires et en heurtant les murs, lampadaires et autres blocs de béton, vous abîmerez forcément votre belle voiture. L'écran comprend un affichage de l'état des différents éléments de votre voiture. Au fur et à mesure de leur endommagement, ces éléments commencent à fonctionner incorrectement, voire à tomber en panne.

Après chaque course, votre voiture est réparée automatiquement et gratuitement. Il est toutefois possible que vous ne vouliez pas attendre aussi longtemps. Vous pouvez réparer votre voiture à tout moment en appuyant sur la touche Réparations (généralement Retour arrière). Plus vous la gardez enfoncée, plus votre voiture est réparée mais plus vous dépensez d'argent. Pour accélérer le processus, appuyez deux fois successivement sur la touche.

Vous découvrirez rapidement qu'il arrive que votre voiture atterrisse sur le toit ou sur le côté. Dans ce cas, appuyez sur la touche Inser pour récupérer votre voiture (moyennant finances) et continuer. Si vous ne pouvez vous en souvenir, il suffit de cliquer sur Echap et de choisir l'option de menu « Récupérer la voiture et continuer ».

Mais avant tout, faites ce que vous voulez. Ce jeu est prévu pour vous laisser un maximum de liberté (à la différence de vos adversaires, qui essayeront souvent de vous barrer la route en fonçant sur vous à 250 km/h). Vous ne serez jamais obligé de suivre une certaine direction ou d'obéir à certaines règles. Si vous vous comportez comme un trouble fête et que vous faites tout pour ruiner la course, c'est parfait, vous pourriez même être récompensé pour ça !

Bien sûr, vous pouvez aussi suivre le circuit, effectuer le nombre de tours demandé et empocher votre bonus si cela vous chante. Mais n'espérez pas être invité à des bamboulas d'enfers si vous vous conduisez comme ça !

Point de contrôle, nombre de tours et nombre de véhicules détruits
Temps restant
Situation financière pendant la course
Nombre de piétons tués lors de la course
Niveaux de l'armure, du moteur et des armes
Compte-tours, compteur de vitesse et rapport engagé
Indicateur de dégâts

MENU PRINCIPAL

Lorsque vous exécutez le jeu, après l'écran des crédits et le film d'introduction (que vous pouvez interrompre comme toutes les autres séquences de transition en appuyant sur une touche ou en cliquant sur la souris), vous accédez au menu principal.

Le Vieux Manuel

Tous les écrans d'interface de Carmageddon fonctionnent de la même manière. Vous pouvez sélectionner une option à l'aide de la souris ou en déplaçant la sélection à l'aide des touches fléchées et en l'activant à l'aide de la touche Entrée. Lorsque la sélection se trouve sur deux flèches, il suffit d'utiliser les touches fléchées pour déplacer le curseur (par exemple, sur l'écran « Changer de course »).

Nouvelle partie - Démarre une nouvelle partie en solo.

Nouvelle partie en réseau - Vous permet d'ouvrir le menu Partie en réseau d'où vous pouvez débuter ou rejoindre une partie en réseau.

Options - Ouvre le menu Options qui comporte les trois sous-menus suivants :

Options sonores - Ce menu vous permet de définir le volume du fond musical et des effets sonores. Il vous permet également de couper la musique au cours d'une course, indépendamment du reste du jeu. Bien que l'interface soit sans doute trop fade pour pouvoir se passer de musique, il est préférable de la couper lors du jeu car elle couvre le bruit des accidents et les hurlements, ce qui est une véritable honte.

Options graphiques (non accessibles en cours de course) - Diverses options qui vous permettent de modifier les graphiques afin d'atteindre la meilleure vitesse d'affichage que possible sur votre ordinateur. En diminuant (vers la gauche de l'écran) ces paramètres, vous réduisez le nombre de calculs que votre ordinateur doit résoudre.

Voitures détaillées	Détermine la complexité des voitures, plus ce niveau est bas et plus les voitures sont « carrées ».
Textures voitures	détermine le niveau de détails affiché sur les voitures.
Ombres	limite les ombres des véhicules pour tous les véhicules, votre véhicule ou aucun véhicule.
Textures des murs	détermine le niveau de détails affichés sur les murs ou les bâtiments.
Textures des routes	détermine le niveau de réalisme des routes.
Fin du paysage	détermine à quelle distance le paysage disparaît. Plus ce paramètre est proche, plus le jeu est rapide.
Apparition du paysage	détermine à quelle distance les éléments du paysage apparaissent. Plus ce paramètre est proche, plus le jeu est rapide.
Texture du ciel	Active/désactive la texture du ciel.
Obscurité/brouillard	Active/désactive les effets d'obscurité et de brouillard. Lorsque cette option est activée, l'arrière plan est plus réaliste et vous pourrez jugez de la profondeur plus aisément ; mais cette option réduit la vitesse d'exécution.
Accessoires des circuits	Active/désactive les objets que vous pouvez renverser ou déplacer.
Effets spéciaux	Active/désactive les taches de sang, les traces de gomme...

Options de contrôle - Ces options vous permettent de personnaliser les commandes et de définir les commandes du clavier. Déplacez la surbrillance sur une touche, appuyez sur Entrée puis sur la touche (ou le bouton du joypad) que vous voulez assigner à cette fonction. Si vous essayez d'assigner une touche de fonction que vous ne pouvez modifier, le logiciel vous le dira. Cet écran vous permet également de calibrer votre joystick. Cliquez sur le bouton Joystick situé dans le bas de l'écran. Pour calibrer votre joystick, suivez les messages apparaissant à l'écran (pour que vous ne mourriez pas d'ennui, on a même ajouté des chiffres qui changent à mesure que vous déplacez la manette). L'utilitaire de calibration autorise le réglage de deux joystick. Aussi, si vous n'en avez qu'un, appuyez sur Echap lorsque le logiciel vous demande de commencer la calibration du second joystick. Vous revenez alors à l'écran des options de contrôle. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer cette configuration et revenir au menu Options.

Charger une partie - Charge une partie enregistrée précédemment.
Sélectionnez la partie enregistrée et appuyez sur Entrée (ou cliquez dessus avec la souris). Vous revenez à l'écran de début de course, prêt à continuer le carnage. Remarquez que dans ce cas, vous abandonnez la partie en cours.

Enregistrer la partie - Enregistre la partie en cours. Si vous enregistrez une partie pendant une course, elle est enregistrée telle qu'elle se présentait avant le départ. En d'autres termes, vous ne pouvez enregistrer une partie qu'entre deux courses. Si vous essayez d'enregistrer la partie durant une course, un message vous le rappellera. Vous pouvez continuer, par exemple si vous avez oublié de le faire avant le début de la course et que vous venez de perdre des sommes énormes...

Vous disposez de huit casiers pour enregistrer une partie. Chaque casier affiche un nom que vous définissez lors de l'enregistrement, le rang que vous avez atteint et les crédits dont vous disposez au moment de l'enregistrement ; ce qui vous permet d'évaluer la valeur de chaque partie enregistrée.

Quitter Carmageddon - Quitte le jeu.

SI VOUS VOULEZ LANCER UNE NOUVELLE PARTIE EN SOLO, CONTINUEZ LA LECTURE :

ECRAN NOUVELLE PARTIE

Pour démarrer une nouvelle partie en solo, choisissez l'option Nouvelle partie du menu principal.

Choisissez un pilote - Cet écran vous permet de choisir le personnage que vous voulez incarner et de changer son nom si vous le voulez. Sélectionnez le personnage choisi avec la souris ou le clavier (voir plus haut) ; vous pouvez modifier son nom en entrant un nouveau nom et en appuyant sur Entrée. Les personnages que vous pouvez incarner sont :

Max les Menaces - Cinglé de première doté d'un cou hydraulique et dont le cerveau est dépourvu de structures déformables. Pilote l'Aigle, une voiture prévue pour défoncer et pulvériser.

Steph' de Marteau - Canon psychopathe. Née dans un sac à viande et élevée dans une morgue. Pilote le Faucon, plus rapide que l'Aigle mais moins résistante. Préfère le contact de la chair à celui de l'acier.

Au cours de la course, vous verrez les réactions de votre personnage grâce à la « caméra embarquée » qui vous montre ses réactions face aux impacts et au carnage se déroulant autour de lui. Vous pouvez désactiver cette vue (et la réactiver par la suite) en appuyant sur la touche « P ».

ECRAN NIVEAU

Après avoir sélectionné votre personnage, vous devez choisir un niveau de difficulté.

Le niveau **Facile** : vous disposez de plus de temps qu'il n'en faut, vos adversaires sont tous des mauviettes et vous pouvez facilement améliorer votre rang. Réservé à ceux qui se jettent sous les tables en tremblant lorsqu'il y a un orage.

Le niveau **Normal** vous offre le juste milieu entre tension et défoulement, un peu comme le sexe.

Le niveau **Difficile** est une injection d'adrénaline pure. Estimez-vous en veine si le chrono affiche un nombre à deux chiffres ou si vous pouvez faire 10 mètres sans vous faire attaquer de tous les côtés à la fois.

ECRAN DEBUT DE COURSE

L'écran suivant est l'écran « Début de course ». Vous y revenez après chaque course. Apprenez à le connaître et aimez-le, c'est votre seul ami.

La zone située sur la gauche affiche une vue générale de la course que le logiciel a sélectionnée pour vous. Si vous cliquez sur le bouton « Info », vous obtenez de plus amples renseignements sur la situation de la course, le nombre d'habitants et certaines attractions valant le détour.

Le bouton Info devient Adversaires lorsque vous consultez les informations. Si vous cliquez dessus, vous obtenez une photo de vos adversaires et une image de leur véhicule accompagnée d'une description. Les flèches haut et bas vous permettent d'afficher tous vos adversaires.

Le vieux Manuel

CHANGER DE COURSE

Il est possible que vous trouviez que la course choisie n'est pas faite pour vous, dans le cas où l'un de vos adversaires en aurait après vous ; il vous suffit alors de choisir le bouton « Changer de course ». Vous ne pouvez accéder aux courses marquées en rouge car votre rang est trop faible ou trop élevé. Un point jaune à côté de la course signifie que vous y avez déjà participé, mais rien ne vous empêche de recommencer. Faites défiler les courses à l'aide des flèches haut et bas et cliquez sur « Terminé » lorsque vous êtes arrivé à celle que vous voulez.

PIECES DETACHEES

Cet écran vous permet d'améliorer votre voiture selon les crédits que vous avez accumulés au cours des courses précédentes. Cliquez sur les boutons situés dans le coin supérieur droit pour changer de catégorie. Les différentes catégories sont :

Armure - Détermine les dégâts que vous encaissez lors des impacts, contre des adversaires ou des éléments du décor.

Moteurs - Améliore le moteur de votre voiture tout en améliorant automatiquement sa tenue de route.

Armes - Vous permet d'augmenter les dégâts causés aux autres voitures lorsque vous les heurtez.

Les flèches situées sur la gauche de l'écran vous permettent de faire défiler les différents niveaux de chaque catégorie. Cliquez sur le bouton « Echange » pour troquer l'élément dont vous disposez contre celui qui est affiché à l'écran. Votre ancienne unité est toujours reprise, mais sa valeur n'est bien sûr pas égale au prix d'achat. Rien ne vous empêche de diminuer votre équipement afin de récupérer des espèces sonnantes et trébuchantes, en effet, il est très dangereux d'entamer une course en ne disposant que de fonds limités. Si vous êtes en pertes à la fin de la course, c'est fini !

CHANGER DE VOITURE

Si vous avez volé d'autres voitures pendant les courses, le bouton « Changer de voiture » affiche un écran vous permettant de sélectionner la voiture que vous piloterez lors de la course suivante. Les améliorations que vous avez achetées pour votre voiture sont d'application pour toutes les voitures dont vous disposez.

Lorsque vous êtes satisfait par ces options, cliquez sur « Commencer la course ». Vous verrez parfois un écran vous rappelant que vous êtes plein de fric et qu'il serait peut-être utile d'en dépenser un peu dans le magasin de pièces détachées. Ce message vous propose même de s'en occuper pour vous. Il améliorera votre voiture de manière égale dans chaque catégorie tout en veillant à vous laisser suffisamment d'argent pour les réparations en cours de course sans que vous ne risquiez d'être éliminé.

ECRAN POSITION SUR LA GRILLE **(compatible avec des machines ayant plus de 8 mb ram)**

Cette écran indique la place donnée à votre voiture sur la grille de départ. Vous pouvez déplacer votre voiture depuis la dernière place jusqu'à la plus haute occupée par un concurrent de rang égal ou inférieur au votre. Pour se faire, il vous suffit d'utiliser les flèches de direction, de cliquer sur les boutons avant et arrière, de cliquer sur une position de la grille, de cliquer sur une des positions indiquées par les numéros de voiture dans le bas de l'écran, ou de claquer des talons en sifflant. Remarque : cette dernière option ne fonctionne pas toujours. Bien que vous ne soyez pas autorisé à prendre le départ devant un pilote de rang plus élevé que vous, il peut arriver que des pilotes vous demandent si vous osez partir devant eux. Ceci vous avance sur la grille, mais vous place également dans la ligne de mire d'une bande de furieux. Dans ce cas, il est préférable de ne pas rater votre départ ou de ne pas sortir de la route au premier tournant, car la personne qui a eu la délicate attention de vous céder sa place pourrait ne pas l'avoir fait par grandeur d'âme.

Le vieux Manuel

Une fois l'écran Position sur la grille refermé, vous ne pouvez plus faire demi-tour, vous entrez dans la course. La seule manière de faire cesser la violence effrénée dont vous serez l'objet est de combattre le feu par le feu et de vous montrer plus violent que cette bande de furieux. Plus vous détruisez d'adversaires, plus vous pourrez écraser de piétons tranquillement...

ECRAN RESUME DE LA COURSE

Lorsque vous avez terminé une course, l'écran de résumé apparaît.
Il indique vos résultats de course en termes objectifs. Il répertorie les crédits que vous avez gagnés, ceux que vous avez perdus, vos crédits totaux, votre amélioration de rang (le cas échéant) et votre rang actuel.

GALLERIE DES EPAVES

L'écran suivant affiche vos résultats en termes subjectifs. Il affiche les autres voitures pour que vous puissiez voir les dégâts que vous avez causés. Utilisez la souris ou le clavier pour sélectionner

EN COURS DE PARTIE ...

MENU PRINCIPAL

A tout moment du jeu, vous pouvez utiliser la touche Echap pour atteindre le menu principal. Il est légèrement différent du menu principal du début du jeu car il comporte quelques options en plus.

Continuer - Referme le menu comme si vous n'y aviez jamais accédé. Vous arrivez au même résultat en appuyant sur Echap.

Récupérer la voiture et continuer - Si votre voiture est bloquée, sur le toit ou au fond d'un ravin, par exemple, cette option vous permet de récupérer votre voiture et de continuer la course. Cette récupération n'est pas gratuite. Il est également possible d'abandonner la course, ce qui ne vous coûte rien si ce n'est le manque à gagner.

Abandonner la course - Abandonne la course en cours et retourne à l'écran de début de course. Vous pouvez choisir cette option à tout moment de la course en appuyant sur Ctrl-A. Cette option ne peut être annulée alors réfléchissez-y à deux fois.

Options - Affiche le menu Options composé des trois sous-menus suivants :

Options sonores – voir page 5

Options graphiques – non disponibles pendant une course

Options de contrôle – voir page 5

Charger une partie – voir page 5

Enregistrer la partie – voir page 5

Annuler la partie - Annule la partie (pas simplement la course) et revient au menu principal, d'où vous pouvez démarrer une nouvelle partie ou en charger une autre.

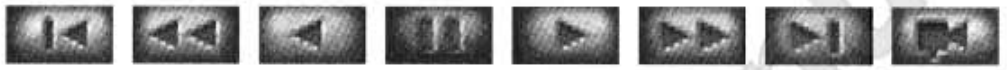
Quitter Carmageddon - Quitte le jeu. La combinaison de touches Ctrl-Q vous permet de quitter le jeu à tout moment (même lors de séquences de transition).

Le Vieux Manuel

VIDEO (compatible avec des machines ayant plus de 8 mb ram)

Vous pouvez passer en mode Vidéo a tout moment en appuyant sur la touche Entrée (cette touche se trouve sur le pavé numérique). Vous pouvez alors visionner une « cassette » des événements de la course et revoir vos plus belles figures. La quantité d'événements enregistrée dépend de la mémoire disponible. Lorsqu'il n'y a plus de place, les nouveaux événements sont enregistrés sur les plus anciens (comme ces émissions que vous enregistrez mais que vous ne regardez jamais).

La souris vous permet de commander le « magnétoscope », mais vous pouvez également utiliser les touches du clavier décrites dans la section « Commandes par défaut ».



RETOUR AU DEBUT — **RETOUR RAPIDE** — **LECTURE EN ARRIERE** — **PAUSE** — **LECTURE EN AVANT** — **AVANCE RAPIDE** — **AVANCE JUSQU'A LA FIN** — **CHANGER LA CAMERA**

En changeant de caméra, vous pouvez obtenir ces trois vues :

Plan large (caméra par défaut) - Une série de vues dominant l'action. Il vous permet de voir de nombreuses choses que vous avez ratées lorsque la caméra suivait votre voiture. Utilisez les flèches gauche et droite pour contrôler le zoom.

Caméra de poursuite - Similaire au plan large mais en plus, elle se place au meilleur endroit possible pour ne vous faire perdre aucun détail d'un piéton ou d'une voiture sur le point de se faire exploser. Asseyez-vous et appréciez.

Caméra standard - Vue au travers de votre pare-brise. Vous pouvez utiliser les touches de direction pour déplacer la caméra et voir les choses sous un autre angle.

Voilà, maintenant vous en savez assez pour commencer à jouer. Poursuivez votre lecture pour découvrir d'autres raffinements de ce jeu.

PARTIE EN RESEAU (compatible avec des machines ayant 16 mb ram uniquement)

Si vous avez la chance d'avoir des amis, pourquoi ne pas en défier jusqu'à 5 dans l'un des 7 jeux en réseau ? Croyez-nous, lorsque vous aurez fini, ils ne seront plus vos amis. Vous pouvez sélectionner cette option depuis le menu principal.

Nouvelle partie en réseau - Le premier écran vous permet de choisir d'accueillir ou de rejoindre une partie en réseau. Veuillez remarquer que seule la personne disposant du CD Carmageddon peut accueillir une partie (mais vos futurs ex-camarades peuvent rejoindre une partie en installant le jeu depuis votre CD). Si vous accueillez une partie, vous sélectionnez le type de partie. Si vous rejoignez une partie, vous accédez directement à l'écran d'attente.

Sélection du type de partie - A gauche de l'écran se trouve la liste des sept jeux en réseau disponibles, accompagnés d'une brève description dans le bas de l'écran. Dans la zone de droite, vous pouvez changer de course ou modifier les options de jeu. Remarquez que la liste comprend certains circuits qui ne sont disponibles QUE pour les parties en réseau.

Le Vieux Manuel

Options réseau - Cet écran permet à l'hôte de personnaliser les courses. Vous pouvez modifier les options suivantes :

Accepter les messages « Auto-mort-iques » - Cette option vous permet ou non d'envoyer des messages texte aux autres concurrents durant une course en utilisant la touche « ` ».

Afficher tous les concurrents sur la carte - Cette option vous permet de vous tenir au courant de la planque des autres pilotes.

Afficher les piétons sur la carte - Cette option affiche les endroits à ne pas manquer ! Allez-y, faites un feu d'artifice !

Afficher les bonus sur la carte - A votre avis ?

Régénération des bonus – Cette option régénère les bonus quelques minutes après qu'ils ont été récoltés.

Jeu ouvert ou fermé - Un jeu ouvert permet aux joueurs de le rejoindre à tout moment (jusqu'à six joueurs). Un jeu fermé ne peut être rejoint en cours de déroulement.

Départ en grille ou aléatoire - Le départ en grille est similaire à celui d'un jeu en solo. Le départ aléatoire signifie que les concurrents partent de points du circuit choisis au hasard.

Courses aléatoires ou en série - Vous pouvez suivre l'ordre de la liste de courses ou passer d'une course à une autre dans un ordre aléatoire.

Choisir les voitures, aléatoirement ou manuellement - C'est l'ordinateur ou vous qui choisissez les voitures. Vous avez besoin d'un dessin ?

Voitures - Aigle, Epervier, Les deux, Toutes - Cette option permet de déterminer les voitures que les concurrents peuvent choisir ; celle de Max, celle de Steph, les deux ou toutes les voitures que vous pouvez voler au cours des parties en solo.

Crédits de départ - selon vous ?

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN RESEAU

Bonus et pièces - Dans une partie en réseau, les bonus de temps sont inutiles. Aussi, ces barils et une série d'autres bonus également devenus inutiles ont-ils été modifiés afin d'améliorer vos capacités offensives ou défensives ou encore d'augmenter la puissance de votre moteur. En plus, les crédits dont vous disposez au début de la course et ceux que vous récoltez en chemin vous permettent d'acheter de telles améliorations « dans le feu de l'action ». Pg Bas vous permet d'acheter des armes ; Suppr d'augmenter la résistance de votre armure et Fin d'augmenter la puissance de votre moteur.

Crédits - la clé de la survie - Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez améliorer vos capacités de défense, de puissance et d'attaque en dépensant les crédits que vous gagnez en chemin. La clé du succès dans les parties en réseau réside peut-être dans le discernement dont vous ferez preuve pour dépenser vos crédits. Vous devrez définir les meilleures acquisitions à réaliser en fonction du type de jeu ou de la situation actuelle. Souvenez-vous toutefois que ni les réparations ni les récupérations ne sont gratuites et que vous risquez d'y recourir fréquemment au cours des parties en réseau. Gardez donc un petit capital pour les coups durs, par exemple, lorsque vous êtes sur le toit et que votre meilleur ami est en train de vous défoncer avec sa benne à ordures survitaminée.

Tableau de résultat - A la fin de la course, le vainqueur reçoit dix points et les suivants un nombre inférieur en fonction de leur progression au moment où la course s'est terminée. Ces points s'accumulent et sont affichés à la fin de chaque course.

Le Vieux Manuel

ASTUCES DE PILOTAGE

Dans Carmageddon, votre voiture se comporte comme dans la réalité ; elle glisse, dérape et échappe à votre contrôle selon ce que vous lui demandez et selon les conditions de course. Vous découvrirez toute l'utilité du frein à main (la barre d'espace dans la configuration par défaut) lors des demi-tours, pour ajuster la voiture dans un tournant à angle droit ou simplement pour le plaisir de glisser sur un groupe de piétons.

La touche de dérapage (W par défaut) vous permet de tourner de manière très serrée ou d'effectuer des cercles sur vous-même lorsque vous gardez enfoncées simultanément les touches accélérer, tourner et dérapage. Il n'est toutefois pas très utile d'essayer d'impressionner les donzelles (ou les bonhommes) que vous allez écraser.

VOS ADVERSAIRES

Voici une courte description d'adversaires que vous pourriez bien finir par défoncer :

Agent orange - Vitesse maximale : 225 km/h Poids : 1,7 tonnes 0-100 km/h : 7,6 secondes
Cet ancien agent du FBI devenu complètement fou vous poursuivra sans pitié si vous osez toucher à sa voiture adorée.

Métal hurlant - Vitesse maximale : 330 km/h Poids : 0,6 tonnes 0-100 km/h : 3,6 secondes
Gang routier de cinglés, d'agresseurs et d'assassins qui pilotent différents tout-terrains blindés.

Maniac Marc - Vitesse maximale : 330 km/h Poids : 0,4 tonnes 0-100 km/h : 3,3 secondes
Marc est un cinglé de la vitesse qui ne connaît pas la peur. La Grungebuster est ultra rapide mais également très nerveuse, c'est pourquoi Marc est doté de nerfs d'acier.

Taylor Duhr - Vitesse maximale : 150 km/h Poids : 2,6 tonnes 0-100 km/h : 14,8 secondes
Grand camion, grand type... pas de cœur. Taylor est un ancien ouvrier municipal aux commandes d'un buldozer amélioré : rapide, solide et lourd.

Pat Fairconfians - Vitesse maximale : 240 km/h Poids : 2,3 tonnes 0-100 km/h : 9,6 secondes
Pat veut débarrasser le monde des cocos. Mais pour lui, tout le monde tire vers le rouge. Son break blindé est un véritable barrage routier ambulant.

Heinz Harald Frénézie - Vitesse maximale : 240 km/hPoids : 3,0 tonnes 0-100 km/h : 7,6 secondes
Heinz, la terreur teutonne, pilote un coupé turbocompressé extrêmement lourd équipé de chenilles qui lui permettent de passer partout... Ne restez pas sur son chemin !

Firestorm - Vitesse maximale : 150 km/h Poids : 2,1 tonnes 0-100 km/h : 8,9 secondes
Ouvrier dérangé d'une usine chimique, Firestorm a volé une citerne de la société et en a fait un bolide. L'engin est énorme et le pilote, une brute...

Les frères Grimm - Vitesse maximale : 345 km/h Poids : 1,2 tonnes 0-100 km/h : 4,2 secondes
Ces croque-morts vous conduiront directement en enfers grâce à leur corbillard dragster gavé au nitrogène.

Marc Taupilon - Vitesse maximale : 315 km/h Poids : 2,0 tonnes 0-100 km/h : 6,6 secondes
Marc se considère comme un superhéro, mais ce n'est qu'un cinglé de plus. Il pilote un engin de sa création avec un zèle incroyable.

Pat Romalin - Vitesse maximale : 255 km/h Poids : 1,9 tonnes 0-100 km/h : 9,4 secondes
Pat cherchera à gagner par tous les moyens pour pouvoir dépenser ses gains pour Squealer, son cochon domestique. Il est préférable de rester en dehors de son chemin.

Ivan le fou - Vitesse maximale : 225 km/h Poids : 1,4 tonnes 0-100 km/h : 9,4 secondes
Monstre roulant made in Ukraine et gueule de bois made in vodka, l'humeur exécrable d'Ivan en fait un adversaire redoutable.

Le vieux Manuel

Kurt Rasoir - Vitesse maximale : 420 km/h Poids : 1,1 tonnes 0-100 km/h : 4,1 secondes
Son truc, faire mal et être puni. Alors, faites ce qu'il demande...

Wanda Moure - Vitesse maximale : 315 km/h Poids : 1,1 tonnes 0-100 km/h : 6,7 secondes
Vicieuse et svelte, elle pilote une machine à tuer. L'amour de Wanda concerne surtout le sang, le vôtre.

OK Simptson - Vitesse maximale : 255 km/h Poids : 1,9 tonnes 0-100 km/h : 8,9 secondes
Il n'a pas l'air bien méchant, mais les apparences sont souvent trompeuses. En le voyant foncer au volant de sa Chevy, on le croirait en cavale !

Charles B. Enhur - Vitesse maximale : 270 km/h Poids : 1,8 tonnes 0-100 km/h : 7,7 secondes
Empereur méga branché, le chef des dévoreurs de bitume est toujours relax. Cependant, si vous égratignez sa carrosserie, il se transforme en psychopathe assassin.

Psycho Pitbull - Vitesse maximale : 240 km/h Poids : 2,0 tonnes 0-100 km/h : 9,1 secondes
Comme un chien de garde enragé, il vous tombera dessus pour mettre votre moteur en pièces et vous dépecer. S'il vous attrape, c'est le massacre...

Louis l'Embrouille - Vitesse maximale : 330 km/h Poids : 1,7 tonnes 0-100 km/h : 6,4 secondes
Ce type loufoque préfère se déplacer en « bolide-camion-avion-léger-qui-creuse-des-tunnels ». Il est aussi cinglé qu'il est possible de l'imaginer.

Shirley Belform - Vitesse maximale : 255 km/h Poids : 2,0 tonnes 0-100 km/h : 9,9 secondes
Sœur de Pat Romalin, elle voue la même dévotion que son frère à Squealer, le cochon domestique. (L'autre trait de famille est un QI désastreux.).

Bertha Canon - Vitesse maximale : 345 km/h Poids : 1,0 tonnes 0-100 km/h : 4,5 secondes
Bertha s'est connectée à la batterie. Elle dit que ça lui fait des choses... Pas de commentaires.

Dean O'Zore - Vitesse maximale : 225 km/h Poids : 1,0 tonnes 0-100 km/h : 11,6 secondes
Dean sait que sa voiture n'est pas des plus rapides. Elle compense largement par sa solidité et sa force. De plus, il la trouve superbe.

Renée Carlate - Vitesse maximale : 405 km/h Poids : 1,1 tonnes 0-100 km/h : 4,1 secondes
Elle pilote une des voitures les plus rapides du circuit. Elle vous coupera le souffle... définitivement.

Ed 101 - Vitesse maximale : 420 km/h Poids : 0,9 tonnes 0-100 km/h : 4,2 secondes
Ed a explosé un fusible, ce qui l'a rendu psychopathe. Cet androïde dérangé a volé un coupé de course valant son pesant d'or pour pouvoir massacrer à toute vitesse.

Val Quirit - Vitesse maximale : 330 km/h Poids : 1,3 tonnes 0-100 km/h : 5,5 secondes
Autoproclammée reine des circuits, son engin est idéalement équipé de lames sur les roues.

Vlad - Vitesse maximale : 630 km/h Poids : 1,0 tonnes 0-100 km/h : 2,2 secondes
Pour Vlad, la victoire n'est rien, seul compte le nombre d'ennemis détruits. La vitesse de sa voiture est inégalable... Un conseil, n'essayez pas de le bloquer.

BONUS

Vous pouvez décrocher plus de 40 types de bonus pendant une course. Certains sont très utiles, d'autres seraient plutôt des malus et beaucoup ne sont que des gadgets complètement tordus.

Certains bonus agissent durant la totalité de la course, mais la majorité ne restent actifs que pour une période limitée (généralement 30 secondes). Une liste d'icônes située sur le côté droit de l'écran indique les bonus actifs. Lorsqu'un bonus ne reste actif que pour une période déterminée, un compte à rebours indique la période de validité du bonus.

Le Vieux Manuel

Parmi les bonus conventionnels, on trouve :

- Points supplémentaires
- Temps ajouté au chronomètre
- Turbo
- Adversaires immobilisés (les adversaires s'arrêtent et ne peuvent plus bouger jusqu'à expiration du bonus, défoncez-les tant que vous le pouvez !)
- Police immobilisée (identique au précédent, trouvez un précipice pour les faire tomber tant qu'ils ne peuvent répondre !)
- Multiplicateur de dégâts ACME (augmente les dégâts que vous causez en heurtant vos adversaires)
- Véhicule amphibie (vous permet de piloter sous l'eau sans trop de problèmes)
- Chronomètre gelé (très très rare !)
- Invulnérabilité (vous ne subissez aucun dégâts en cas d'impact avec une autre voiture ou un mur)
- Réparation instantanée (répare gratuitement tous les dégâts subis au moment où vous récoltez le bonus)

Nous vous laissons la joie de découvrir l'effet des autres bonus.

COMMANDES PAR DEFAUT

Pav. num. 8	Accélérer vers l'avant (freiner en marche arrière).
Pav. num. 2	Freiner en marche avant (accélérer en marche arrière).
Pav. num. 4	Gauche.
Pav. num. 6	Droite.
W	Vous permet de tourner plus court et de pivoter sur vous-même.
Espace	Frein à main - pour les virages du même nom.
C	Change entre la vue interne (cockpit) ou externe.
A	Regarder à gauche depuis la vue interne.
Z	Regarder devant depuis la vue interne.
E	Regarder à droite depuis la vue interne.
Flèches	Déplace la caméra externe. Pour replacer la caméra derrière vous, appuyez en même temps sur les flèches gauche et droite.
H	Klaxon (sert à effrayer les piétons, vous pouvez même essayer de vous glisser derrière eux avant de l'utiliser).
P	Active/désactive la caméra embarquée.
,	Active/désactive le rétroviseur pour la vue interne.
S	Active/désactive le son.
Tab	Affiche/cache la carte (lorsque vous affichez la carte, le jeu se poursuit dans une petite fenêtre. Les flèches vous permettent de déplacer cette fenêtre).
Echap	Affiche le menu.
Retour arr.	Répare la voiture (appuyez deux fois pour une réparation totale).
Inser	Permet de récupérer la voiture si elle est sur le toit ou le côté.
Pav. num. moins	Active/désactive les piétons et les tripes. Bouton panique si votre petit Louis de 4 ans surgit dans la pièce.
Maj.-D	Capture d'écran (dans un fichier .BMP situé dans le répertoire DATA de Carmageddon).
F1	Aide.
F2	Enregistrer.
F3	Charger.
F9	Quitter.

Lankhor Manuel

Ctrl-A	Abandonner la course (également accessible depuis le menu).
Ctrl-Q	Quitter (également accessible depuis le menu).
Entrée	Passe du mode course au mode vidéo et vice/versa.

Lorsque vous êtes en mode vidéo, vous pouvez remplacer la souris par ces touches :

Pav. num. 5 ou espace	Pause ou reprise de la lecture (dans la direction courante).
Pav. num. 0 ou retour arr.	Changer la direction de lecture.
,	Lecture en arrière.
.	Lecture en avant.
Pav. num. *	Passe en revue les différentes caméras.
Pav. num. 4 ou Page haut	Retour arrière (maintenez la touche enfoncée).
Pav. num. 6 ou Page bas	Avance rapide (maintenez la touche enfoncée).
Pav. num. 7 ou début	Retour au début de la « cassette ».
Pav. num. 9 ou fin	Atteint la fin de la « cassette ».
Pav. num. 1	Recule d'une image.
Pav. num. 3	Avance d'une image.

DEPANNAGE

Réinstallation de vos anciens pilotes audio et vidéo - Si vous devez réinstaller les pilotes audio et vidéo qui ont été écrasés par Direct X 3a, ouvrez l'Explorateur Windows, passez dans le dossier « Program files\Directx\Setup » et lancez « Dxsetup.exe ». Ce programme vous permet de restaurer les anciens pilotes.

Le lecteur de CD-ROM ne fonctionne pas en mode MS-DOS sous Windows 95 - Si vous accédez au mode MS-DOS en appuyant sur la touche « F8 » lorsque vous démarrez votre ordinateur, et en sélectionnant « Ligne de commande uniquement » et que vous ne pouvez accéder à votre lecteur de CD-ROM, essayez de taper « dosstart ». Si après avoir réessayé vous ne pouvez toujours pas accéder à votre lecteur, vous devez le reconfigurer à l'aide des disquettes fournies avec votre ordinateur. Si vous ne disposez pas de ces disquettes, contactez votre revendeur informatique.

Carmageddon ne trouve pas le CD lorsque je lance la version Windows 95 - Vérifiez que Flexi CD n'est pas chargé. Si c'est le cas, désactivez-le et réessayez de lancer Carmageddon.

Je peux lire le CD Carmageddon sous DOS, mais je ne peux pas exécuter le programme d'installation - Assurez-vous que vous disposez bien de la version 2.25 ou ultérieure de MSCDEX.

Je n'obtiens aucun son sous DOS - Assurez-vous que votre carte son a bien été installée sous DOS et que les paramètres de la table de mixage sont correctement réglés. Si votre carte son n'a pas été installée sous DOS, vous devrez le faire à l'aide des disquettes livrées avec la carte son. Si vous n'avez pas reçu ces disquettes, contactez votre revendeur.

Les animations sont de mauvaise qualité - Les vidéos de Carmageddon ont été prévues pour fonctionner sur un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse. Si votre lecteur de CD-ROM est plus lent, nous vous conseillons de réaliser une installation maximale afin de copier les films sur votre disque dur.

Je n'obtiens pas de curseur en jouant sous DOS - Vérifiez qu'il y a bien un pilote souris chargé.

Ce jeu vous donne des cauchemars - Vous avez déjà essayé les dominos ?

Difficultés lors du chargement d'une partie sous DOS sur une machine ne disposant que de 8 Mo de mémoire - Si vous ne pouvez charger une partie au début du jeu, entamez une nouvelle partie et appuyez sur Echap pour accéder au menu principal. Choisissez alors Charger une partie et sélectionnez votre partie.

Le vieux Manuel

ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France.

Si toutefois vous rencontrez des difficultés dans l'installation de ce jeu ou tout autre problème technique, vous pouvez nous **appeler au 01 41 06 59 96*** (du mardi au samedi de 9 heures à 18 heures), ou bien même vous connecter sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, **http://www.gtinteractive.com.**

Avant de nous appeler, penser à consulter le manuel utilisateur qui apportera peut-être la réponse à votre question en quelques secondes. Vérifiez la configuration de votre ordinateur et notez les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) sur le 08 36 68 14 11 , sur le Minitel ou le site Web.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

http://www.gtinteractive.com.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

Le vieux manuel

CREDITS

STAINLESS SOFTWARE

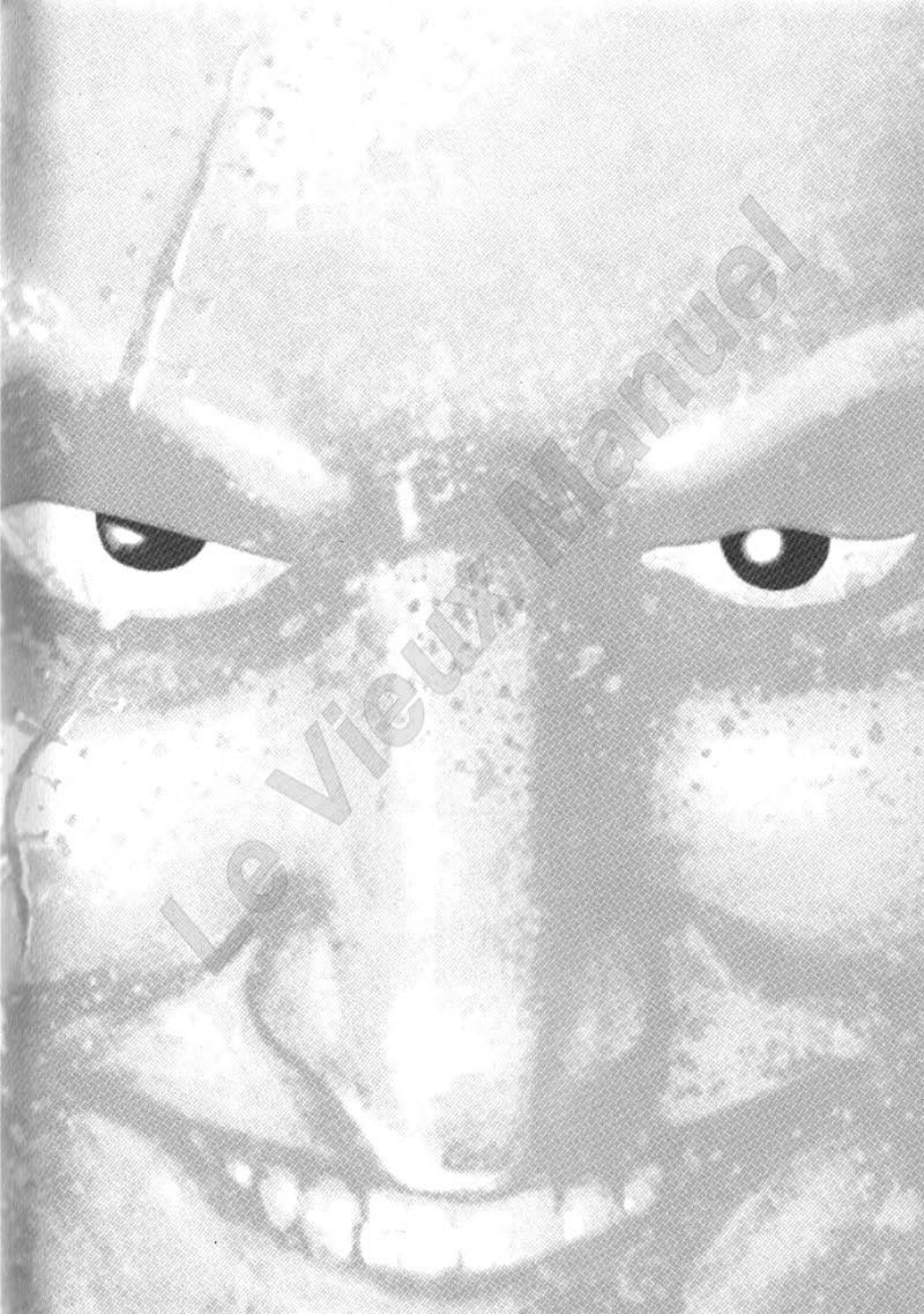
Conception du jeu	Patrick Buckland, Neil Barnden
Premier programmeur	Patrick Buckland
Programmeurs	Matthew Edmunds, Bruce Mardle, Kevin Martin
Réactions des voitures	Kevin Martin
Programmation sonore	Colin McGinley
Artiste principal	Neil Barnden
Modélisation 3D	Shaun Smith
Images 2D et textures	Terry Lane, Russell Hughes
Acquisition et traitement des sons	Neil Barnden, Patrick Buckland
Contrats	Ben Webster
Cascadeur stupide	Tony Taylor
Stars caméra embarquée	Faye Morey (son numéro est top secret) and Tony
Female Vocals	Lianne Shaughnessy
Acquisition du son moteur, sans jamais dépasser les limitations	
M. l'officier, juré, ce n'est qu'une illusion d'optique	Ian Gear
Ravitaillement	Fat Bloke

SCI

Crésus	Adrian Curry
Artiste principal	Bob "Brind" Plested, Cameron Kerr
Conception sonore	Russ "Hellraiser" Dunham, Paul "MC MacMan" Zimmer
Musique	Fear Factory, Lee Groves
Testeur principal	Justin "Dribbling Mess" Wateridge
Ingénieurs de test	Ben Gunstone, Marc Titheridge, Andy O'Dowd, Mike Tucker, Chris Lipscombe.
Honorable Mentions	Sarah Lloyd, Chantal Havard, Karen Bradford
Network Support	Warren Humphreys

Remerciements à : Nigel Puxley - Keston Management Limited
Matt Norris - Push Recordings Limited
Roadster Music B.V.
Ben Stevenson pour les voix supplémentaires.
Tout SCi Ltd.

Le vieux Manuel


Le vieux Manuel

Carmageddon™ © 1997 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Software © 1997 Stainless Software. Exclusively licensed to SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. SCi™ is a trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. SCi (Sales Curve Interactive) Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. E&OE. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. GT™ is a trade mark and the GT logo is a registered trade mark of GT Interactive Software corp. Replay™ is a trade mark of GT Interactive Software (Europe) Ltd. IBM™ is a registered trade mark of International Business Machines Corporation. MS-DOS™ is a registered trademark of Microsoft Corporation. All other trade marks are the property of their respective owners.
GT Interactive Software (Europe) Limited, The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT United Kingdom.